

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
COORDENAÇÃO DE PESQUISA

Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – PIBIC

Programa de Iniciação Científica Voluntária - PICVOL

STORYBOARD: Expressão gráfica no projeto cinematográfico norte-americano a partir de 1960

Discente: RAFAEL ROCHA SILVA
Orientador: ADRIANA DANTAS NOGUEIRA

Área de Concentração: Cinema

Relatório Final

Período

2016/2017

Este projeto é desenvolvido com bolsa de iniciação científica

PICVOL

RESUMO

Ver-se nesse relatório os estudos desenvolvidos sobre alguns artistas que trabalharam na produção de storyboards de grandes clássicos do cinema norte-americano entre as décadas de 1960 e 1980. Apresenta como algumas técnicas de representação visual são utilizadas para elaboração dessas ilustrações. Tanto os storyboards policromáticos e suas paletas de cores, como também aqueles produzidos com técnicas monocromáticas. Com o propósito de analisar quais as técnicas de desenho que são mais comumente utilizadas para se fazer um storyboard.

Palavras-Chave: Storyboard, artistas, técnicas de desenho, filme.

I- INTRODUÇÃO

O presente relatório traz as atividades que foram realizadas nos meses iniciais (Agosto à Dezembro de 2016) do projeto de pesquisa: “STORYBOARD: Expressão gráfica no projeto cinematográfico norte-americano a partir de 1960.”, que vêm sendo desenvolvido na Universidade Federal de Sergipe, com a professora Dra. Adriana Dantas Nogueira e alunos do curso de graduação de Artes Visuais e de Arquitetura e Urbanismo, com início em 01 de Agosto de 2016 e seguirá até 31 de Julho de 2017.

Foram feitas reuniões periódicas, leituras de referenciais teóricos que viabilizaram as análises feitas a respeito das técnicas utilizadas pelos storyboards em suas ilustrações, e análises da similaridade entre os storyboards e a filmografia proposta. Tendo como objetivo analisar técnicas de representação visual mais comumente utilizadas para elaboração de storyboards no Cinema norte-americano a partir da década de 1960.

II- DESENVOLVIMENTO

Nessa segunda etapa da pesquisa demos continuidade com a leitura do livro de Gabriel Martín Roig, Fundamentos do desenho artístico, que me norteou na atividade seguinte que fora encaminhada pela Coordenadora Adriana Dantas Nogueira. Consistia na análise das técnicas de desenho, como regra de perspectiva, tipos de composição, traço, sombreamento, e outras utilizadas pelos artistas na produção de seus storyboards para os filmes: Spartacus (1960), Psicose (1960), The Sound of Music (1965), Tubarão (1975), Apocalypse now (1975), Taxi Driver (1976), Star wars (1977), e Blade runner (1982).

Em seguida fui orientado a recolher alguns fotogramas dos filmes para os quais foram produzidos os storyboards, organizando em sua sequencia original para que pudessem ser comparados com as ilustrações dos storyboards. Ainda com os dados recolhidos sobre os artistas, as análises e o banco de imagens, foi elaborado um artigo (em Anexo). Também pesquisei alguns textos sobre cores para melhor compreensão do processo criativo dos storyboards coloridos, incluindo o livro O guia completo da cor, de Tom Fraser e Adam Banks.

Saul Bass – Spartacus (1960) – Stanley Kubrick

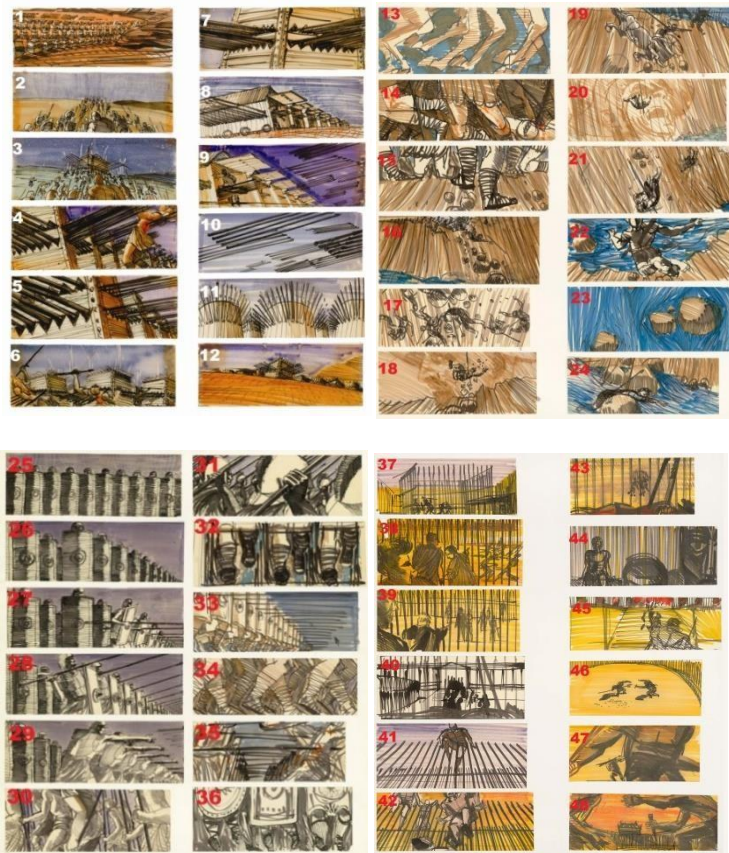


Figura1. Storyboard de Saul Bass para Spartacus. Fonte: deep fried movies.

Saul Bass é bastante conhecido por seus trabalhos como Designer Gráfico na produção de cartazes de cinema. O artista também trabalha com produção de storyboards, ele foi o criador do storyboard para o filme Spartacus (1960) de Stanley Kubrick. Os quadros retratam a cena da batalha final entre escravos e romanos, e a luta no treinamento dos gladiadores.

Nos quadros a seguir faço uma análise que possibilitará perceber como Saul Bass empregou determinadas técnicas na composição do storyboard. Sendo elas o sombreamento com hachura paralela, composição simétrica e assimétrica, e perspectiva.



Figura 2. Recorte da figura 1.

O board nº 8 é um exemplo da aplicação da perspectiva na produção do storyboard. Saul Bass utilizou a perspectiva paralela, dando uma sensação de profundidade à imagem. A perspectiva paralela "é utilizada quando os objetos apresentam um lado vertical que nos seja praticamente frontal. As linhas das faces laterais convergem para um único ponto de fuga." (MARTÍN ROIG, 2007 p.164).

As marcações em vermelho mostram as linhas formadas pelos elementos. Estas se direcionam ao ponto de fuga, localizado na imagem com um "x" vermelho.



Figura 3. Recorte da figura 1.

No board nº 19 o artista utiliza a hachura paralela para sombrear o cavalo e as rochas que caem, dando-lhes volume. Gabriel Martín Roig (2007, p.70) diz que a hachura paralela "Consiste numa série de linhas paralelas que se cruzam em ângulo. Podem ser retilíneas e sistemáticas, ou mais livres e imprecisas. Quanto mais apertada for a trama, mais escuro será o sombreado[...]".



Figura 4. Recorte da figura 1.

O board nº 25 traz uma composição simétrica. A composição simétrica consiste na distribuição igualitária dos elementos de um quadro a partir de um eixo central. Pode-se observar que até o número de guardas representado em um lado do quadro também se repete no outro lado. Essa forma de composição "[...] pode parecer enfadonha e estática dá equilíbrio à imagem, mas lhe subtrai a emoção. No entanto, [...] nem sempre é assim" (MARTÍN ROIG, 2007, p. 118).

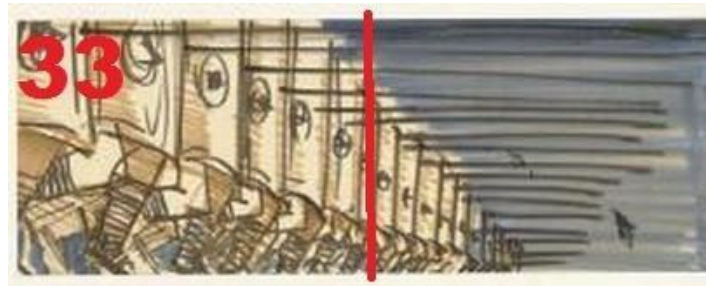


Figura 5. Recorte da figura 1.

Enquanto no board nº 33 é feita uma composição assimétrica, que diferente da anterior, consiste justamente na oposição dos elementos. Ao dividir o board com uma linha vermelha pode-se observar a “cisalhamento” de dois quadros muito diferentes, o que não acontece no board nº 25.

"[...] são as que criam mais tensão no quadro. Aparentemente, podem parecer desequilibradas, mas[...] o equilíbrio entre as diferentes massas de cor e os elementos que compõem a cena se completam criando certa sensação de equilíbrio." (MARTÍN ROIG, 2007, 118).

A seguir, pode ver o storyboard e imagens do filme, elas estão dispostas conforme percebo uma similaridade entre filme e storyboard. Infelizmente, poucos quadros dos boards parecem ter sido utilizados para o filme, não consegui estabelecer uma relação entre a guerra escravos e romanos no filme com as ilustrações.

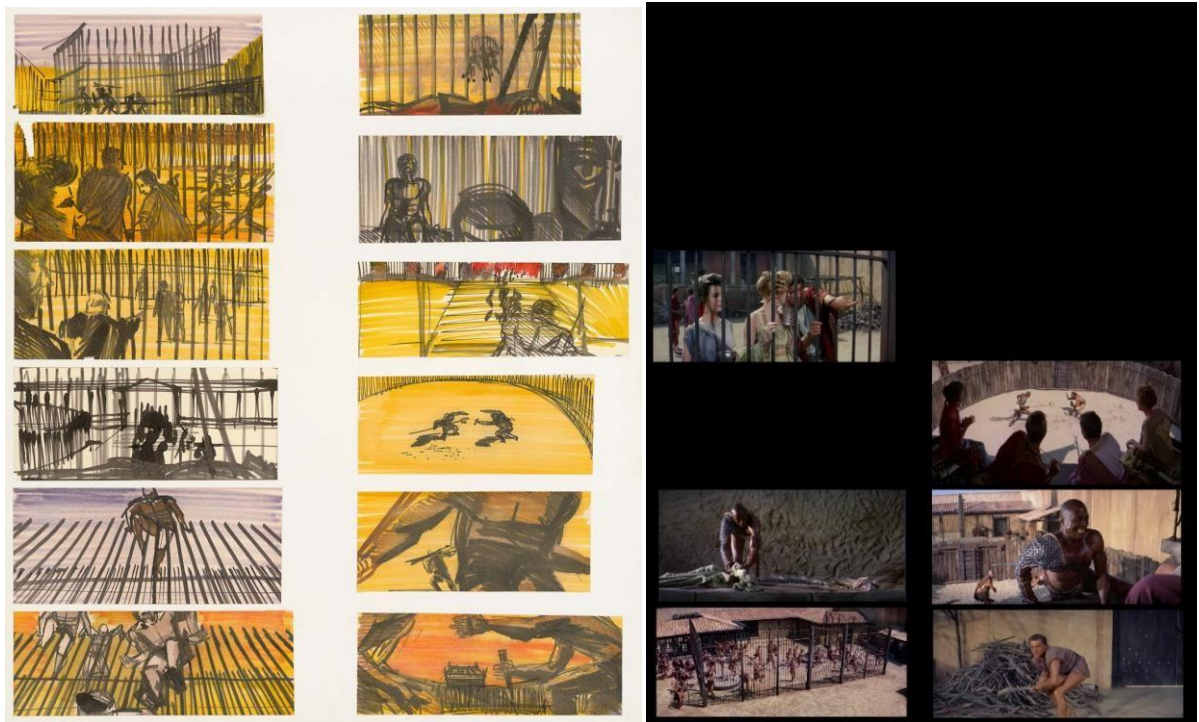


Figura 6. Storyboard e Cenas do filme Spartacus.

Saul Bass – Psicose (1960) – Alfred Hitchcock

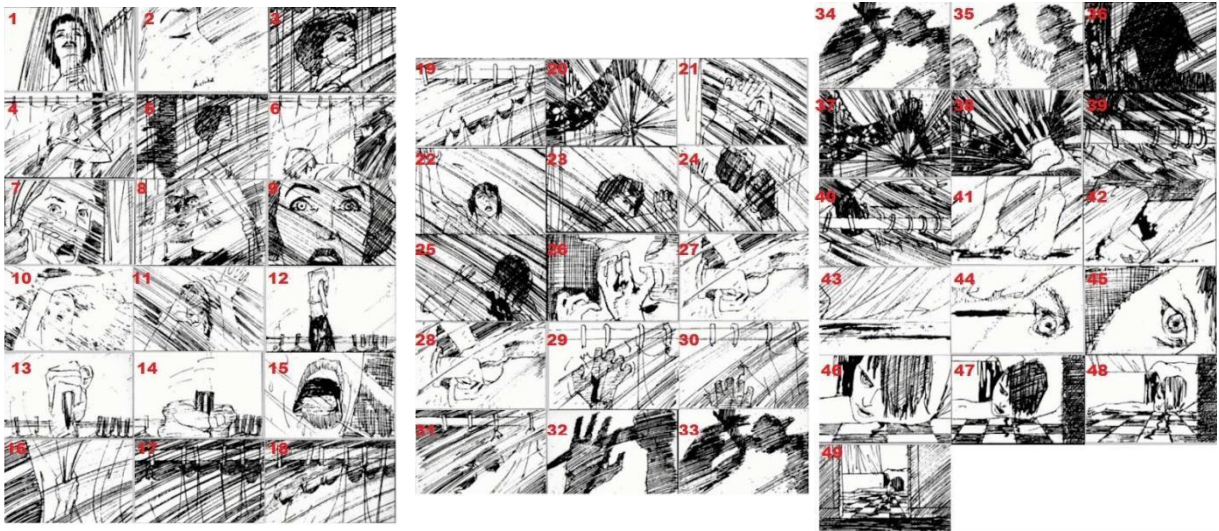


Figura 7. Storyboard de Saul Bass para Psicose. Fonte: Modelos de Storyboards.

O storyboard de Psicose é composto por 49 quadros que ilustram uma cena onde a personagem Marion Crane vivida por Janet Leigh, é surpreendida á assassinada em um banheiro por Norman Bates, personagem interpretado por Anthony Perkins. Esse storyboard produzido pelo artista Saul Bass, traz uma das cenas mais memoráveis da indústria cinematográfica.

Nos quadros a seguir faço uma análise que possibilitará perceber como Saul Bass empregou determinadas técnicas na composição do storyboard. Sendo elas a hachura paralela, hachura cruzada, perspectiva e noção de corpos na distancia.



Figura 8. Recorte da figura 7.

Apesar de estar presente em boa parte dos boards, destaco aqui os três primeiro para exemplificação da utilização da hachura paralela pelo artista para reproduzir o efeito da agua do chuveiro. A hachura paralela, que são traços paralalos que podem ser utilizados para sombrear. Esses traços produzem efeitos tonais diferentes a medida que são postos proximos uns aos outros. Quanto mais proximo mais escura ficará a area preenchida.

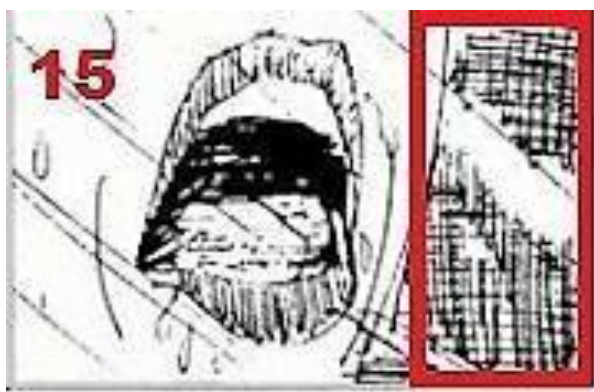


Figura 9. Recorte da figura 7.

Assim como no board nº 15, também se observa o uso da hachura paralela nos boards 26 e 45. Aqui vemos o uso da técnica no preenchimento do plano de fundo. A hachura cruzada "Consiste numa série de linhas paralelas que se cruzam em ângulo. Podem ser retílineas e sistemáticas, ou mais livres e imprecisas. Quanto mais apertada for a trama, mais escuro será o sombreado[...]"(MARTÍN GOIG, 2007, p. 71).

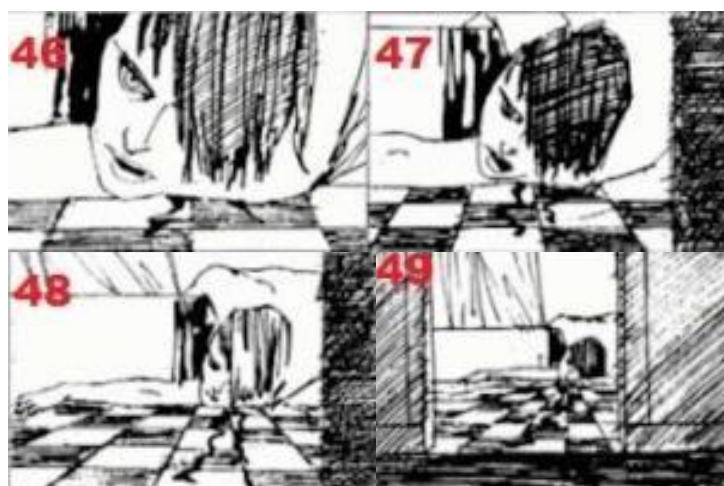


Figura 10. Recorte da figura 7.

Os quatro últimos boards trazem corpo da Marion Crane largado sobre o chão do banheiro, enquanto a câmera/espectador se afasta. O corpo diminui e apresenta menos detalhes quadro a quadro. "A profundidade autua reduzindo o tamanho da imagem de um corpo. À medida que se aumenta a distância, o objeto vai se reduzindo, até chegar a ser visto como uma abstração em sombra [...]" (MARTÍN GOIG, 2007, p. 163).

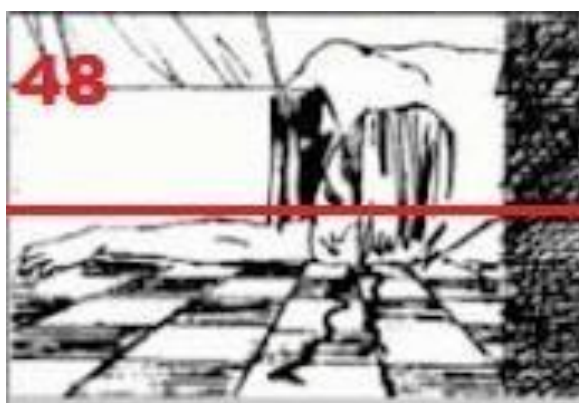


Figura 11. Recorte da figura 7.

Destaco no board nº 48 a linha do horizonte, "Trata-se de uma linha imaginaria no plano horizontal que passa exatamente na altura dos nossos olhos. A posição do horizonte dependerá do enquadramento e nos servirá de referência ao longo de todo o trabalho." (MARTÍN ROIG, 2007, p. 167).



Figura 12. Cenas do filme Psicose.

As imagens a cima foram dispostas a partir a ordem em que apareciam no filme. Elas foram enumeradas de acordo com os boards ao qual se assemelham. Assim, percebe-se que apesar das cenas serem muito parecidas elas não seguem a ordem proposta pelo Artista no storyboard.

Maurice Zuberano – The Sound of Music (1965) – Robert Wise

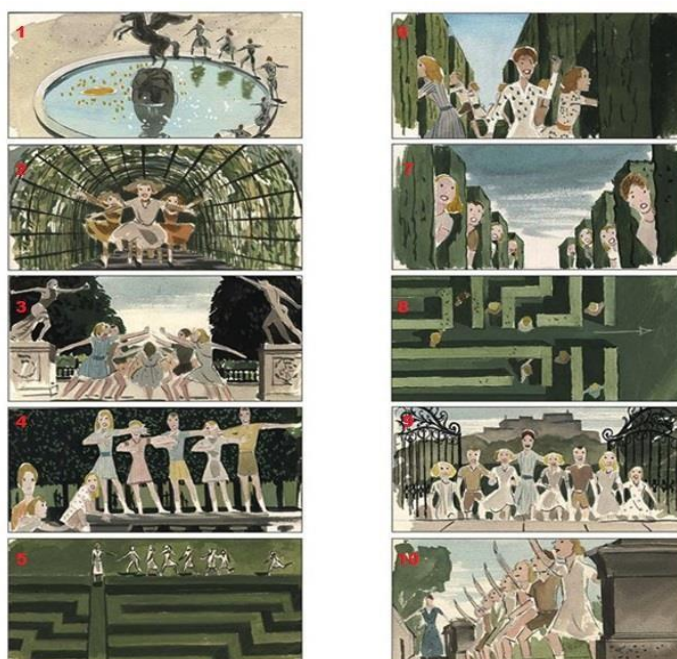


Figura 13. Storyboard de Maurice Zuberano para The Sound of Music. Fonte: Favorwire

Para a criação do Storyboard de *The Sound of Music* (1965), o artista acompanhou Robert Wise até a Áustria para selecionar os locais de filmagens. Eles se encontraram durante 10 dias, e ilustrações serviram como guia para filmagem e construção dos cenários nos estúdios. Pode-se observar a preocupação de Maurice Zuberano com a aplicação de alguns conceitos do desenho artístico em seu storyboard. O artista vai utilizar o pontilhado ou pontilhismo, composições simétricas e assimétricas, e emprego diversificado da perspectiva, para ilustração dos boards (quadros).

Nas imagens dos boards a seguir, fica mais fácil de perceber como essas técnicas foram empregadas por Zuberano.



Figura 14. Recorte da figura 13.

Neste quadro vemos o emprego da perspectiva aérea e o tratamento que se dá aos corpos a distancia, que também pode ser observado no quadro 5. Segundo Gabriel Martin Roig no que se refere a representação dos corpos na distância vemos que. "A profundidade autua reduzindo o tamanho da imagem de um corpo. À medida que se aumenta a distância, o objeto vai se reduzindo, até chegar a ser visto como uma abstração em sombra [...]" (MARTÍN ROIG, 2007, p. 163).



Figura 15. Recorte da figura 13.

Vemos no board nº 2 o emprego da composição simétrica. Também presentes nos boards 3 e 7. A composição simétrica consiste na distribuição igualitária dos elementos de um quadro a partir de um eixo central, assim os elementos presentes em um lado do quadro também se fazem presentes do outro lado, como as meninas que correm no túnel com os braços erguido de forma espelhada. Esse tipo de composição "[...] pode parecer enfadonha e estática dá equilíbrio à imagem, mas lhe subtrai a emoção. No entanto, [...] nem sempre é assim" (MARTÍN ROIG, 2007, p. 118).



Figura 16. Recorte da figura 13.

Já no board nº 10 temos um exemplo da composição assimétrica, diferente da simétrica, essa composição é composta por elementos diferentes aos dispostos do do outro lado do quadro. Como se pode observar a partir da divisão em vermelho na ilustração.



Figura 17. Recorte da figura 13.

Ainda nesse board temos também a perspectiva paralela, "é utilizada quando os objetos apresentam um lado vertical que nos seja praticamente frontal. As linhas das faces laterais convergem para um único ponto de fuga." (MARTÍN ROIG, 2007, p. 164).

Podemos observar com as marcações em vermelho, que mostram as linhas formadas pelos elementos que se direcionam ao ponto de fuga, localizado na imagem com um "x" vermelho.

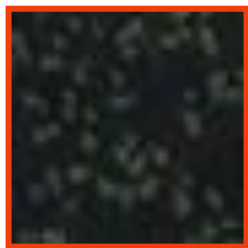


Figura 18. Recorte da figura 13.

No board nº 4 o atista Maurice Zuberano aplica a tecnica do pontilhismos nas arvorves que estão ao fundo para ilustrar as pequenas folhas que são cotacas pelas luz do sol. O pontilhismo,

é uma técnica em que as cores são aplicadas no suporte em pequenas manchas coloridas, de tal modo que, ao contemplar o desenho, a certa distância, a luz refletida em cada uma das manchas individuais se funde no olho do espectador, produzindo efeito unitário, que proporciona uma textura atraente e efeitos pouco comuns. (MARTÍN ROIG, 2007, p. 86).



Figura 19. Cenas do filme The Sound of Music.

As imagens do filme foram dispostas a partir a ordem em que apareciam no filme. Elas foram enumeradas de acordo com as ilustrações às quais se assemelham. Percebe-se que as cenas no labirinto (boards nº5, 6, 7 e 8) não foram filmadas, apenas 4 imagens foram reconhecidas.

Joe Alves – Tubarão (1975) – Steven Spielberg



Figura 20. Storyboard de Joe Alves para Tubarão. Fonte: 99desings

O storyboard criado por Joe Alves para o filme tubarão retrata a cena de um ataque do tubarão a uma embarcação. Apesar do storyboard não estar completo, os boards disponíveis nos proporcionam uma amostra do conhecimento desse grande artista acerca das técnicas de desenho.

Nos quadros a seguir faço uma análise que possibilitará perceber como Joe Alves empregou as técnicas: Hachura paralela, desenho automático, sombreado com traço, noção de corpos na distância, e composição assimétrica.



Figura 21. Recorte da figura 20

O board nº 1 é o melhor exemplar de desenho automático, apesar de todos os boards apresentarem essa característica, nesse quadro as linhas soltas e sinuosas estão mais evidentes. Desenho automático “é aquele que se traduz no papel como à inscrição de gestos físicos realizados com rapidez e espontaneidade.” (MARTÍN ROIG, 2007, p. 73).

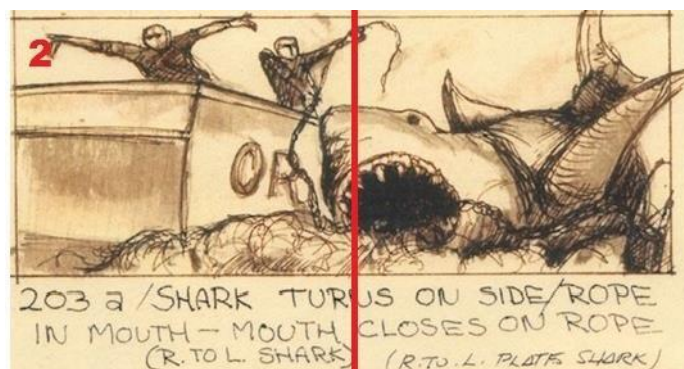


Figura 22. Recorte da figura 20

No board nº 2 vemos como “A profundidade autua reduzindo o tamanho da imagem de um corpo. À medida que se aumenta a distância, o objeto vai se reduzindo, até chegar a ser visto como uma abstração em sombra [...]” (MARTÍN GOIG, 2007, p. 163). Os personagens representados no board 1, aparecem aqui de maneira simplificada. Também temos um exemplo da composição assimétrica, que consiste na distribuição desigual dos elementos de um quadro a partir de um eixo central. Ambos os lados divergem entre si. De acordo com Gabriel Martin Roig,



Figura 23. Recorte da figura 20

As setas vermelhas servem para indicar o uso do sombreado com traço. Vemos que essa forma de sombreado é utilizada sobre zonas já escurecidas na pintura do board. A técnica de sombreado com traços consiste na utilização de hachuras, paralelas ou cruzadas para criar valores tonais em um objeto para lhe conferir volume.

Nas imagens seguintes pode-se observar e estabelecer uma relação de fidelidade das cenas gravadas com o storyboard. Para melhor identificação dos quadros os fotogramas foram enumerados e seguem a ordem em que aparecem no filme.



Figura 24. Cenas do filme Tubarão.

Dean Tavoularis - Apocalypse Now (1975) – Frances Frod Coppola



Figura 25. Storyboard de Dean Tavoularis para Apocalypse Now. Fonte: The Guardian

Dean Tavoularis iniciou sua carreira nos estúdios Disney, onde aprendeu a desenhar storyboard. O artista já trabalhou com muitos filmes de sucesso, e um deles é o Apocalypse Now(1975) no qual conheceu sua esposa, a atriz Aurore Clément. Os boards encontrados foram agrupados nessa ordem por assimilação às sequencias de cenas do filme.

Nos quadros a seguir faço uma análise que possibilitará perceber como Dean Tvoularis empregou as técnicas: Hachura paralela, sombreado com traço, desenho automático, silhuetação, noção de corpos na distancia, e composição assimétrica.



Figura 26. Recorte da figura 25

O board nº 1 traz um bom exemplo da técnica de silhuetação, que possibilita a descrição das formas dos objetos por meio de linhas de contorno. No livro fundamentos do desenho artístico, Gabriel Martin Roig (2007, p. 89) diz que "Os traços da silhuetação podem ser comparados as curvas de nível de um mapa, em que as linhas representam escalonadamente o relevo da paisagem."

Ainda no primeiro board algumas zonas são preenchidas com a hachura produzindo um sombreado. O sombreado com traço é uma técnica de sombreamento que consiste na utilização de hachuras, paralelas ou cruzadas para criar valores tonais em um objeto para lhe conferir volume.

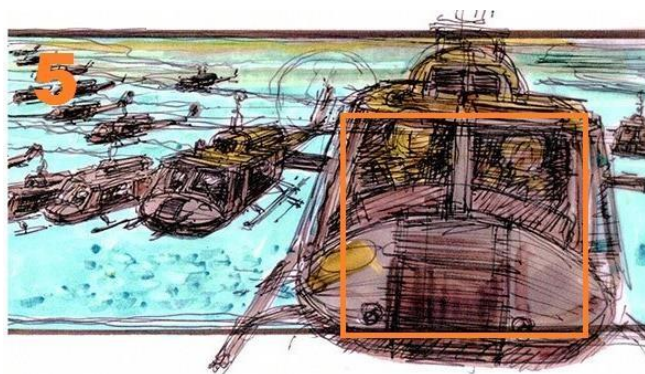


Figura 27. Recorte da figura 25

No board nº 5, O artista utilizou a hachura paralela em vários locais. O helicóptero está inteiramente coberto por hachuras. Gabriel Martín Roig (2007, 70) diz que a hachura paralela "Consiste numa série de linhas paralelas que se cruzam em ângulo. Podem ser retilíneas e sistemáticas, ou mais livres e imprecisas. Quanto mais apertada for a trama, mais escuro será o sombreado[...]".

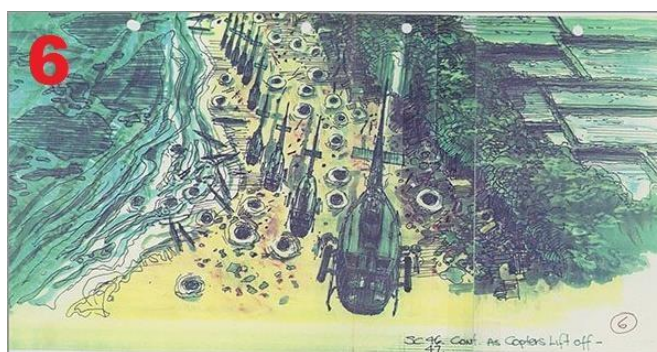


Figura 28. Recorte da figura 25

No boad nº 6 os helicópteros aparecem em sequencia e são representados cada um mais do expectador que o anterior. Para que o desenhista consiga dar essa sensação de profundidade é necessário aplicar um tratamento diferenciado aos objetos. “A profundidade autua reduzindo o tamanho da imagem de um corpo. À medida que se aumenta a distância, o objeto vai se reduzindo, até chegar a ser visto como uma abstração em sombra [...]” (MARTÍN GOIG, 2007, p. 163).



Figura 29. Cenas do filme Apocalypse Now.

Assim como em Tubarão (1975), as imagens retiradas do filme Apocalypse Now (1975) são bastante fieis ao storyboard. As imagens também foram enumeradas para melhor identificação os quadros aos que acredito que correspondam no storyboard.

Martin Scorsese – Taxi Driver (1976) – Martin Scorsese

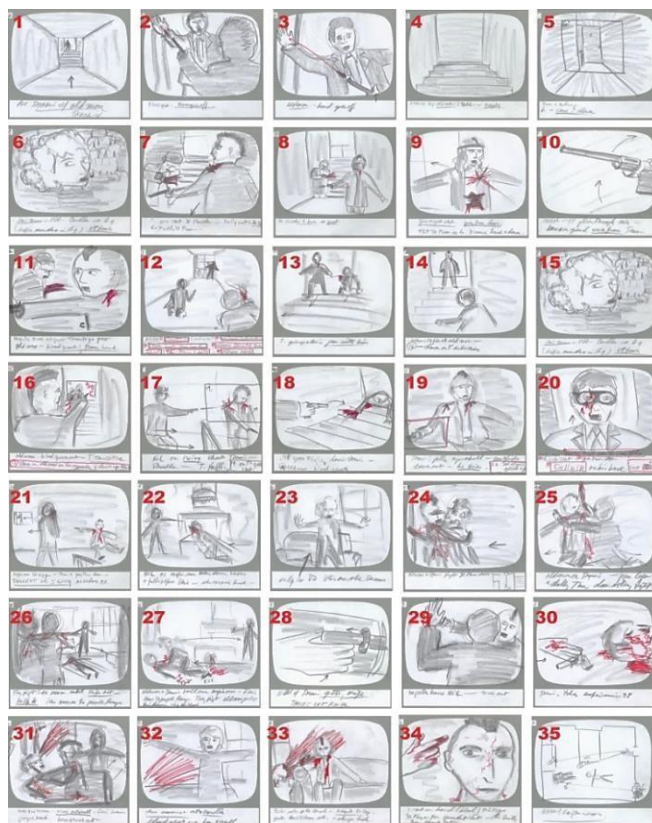


Figura 30. Storyboard de Martin Scorsese para Taxi Driver. Fonte: YoutubeBR

Martin Scorsese é um dos nomes mais reconhecidos da indústria cinematográfica norte-americana. O diretor, roteirista e produtor, Scorsese, foi responsável tanto pela direção, quando pela ilustração do storyboard para o filme Taxi Driver.

Nos quadros a seguir faço uma análise que possibilitará perceber como o artista empregou determinadas técnicas na composição do storyboard. Sendo elas a hachura paralela, desenho automático, composições simétricas e assimétricas, perspectiva e noção de corpos na distancia.

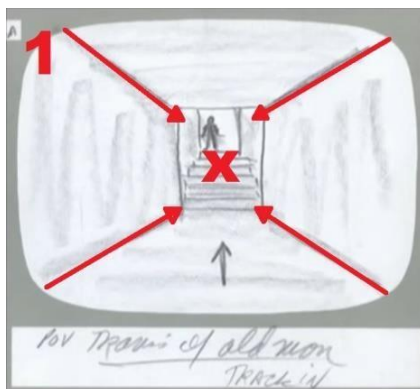


Figura 31. Recorte da figura 30

O board de nº 1 foi destacado para mostrar o efeito de profundidade causado pela aplicação da perspectiva, pode-se vê que o corredor representado no quadro parece se alongar em direção ao plano de fundo, onde se encontra uma escada e uma silhueta escura de um personagem. Por meio das setas marcadas em vermelho no quadro, podemos ver como as linhas das paredes seguem na direção do ponto de fuga marcado com um "x". Segundo Gabriel Martín Roig.

Qualquer objeto tem três dimensões: altura, largura e profundidade. No entanto quando desenhamos e pintamos, só dispomos de uma superfície plana. Para que a representação ofereça aspecto de volume, é preciso orientar-se pelos princípios da perspectiva. (MARTÍN GOIG, 2007, p. 161).

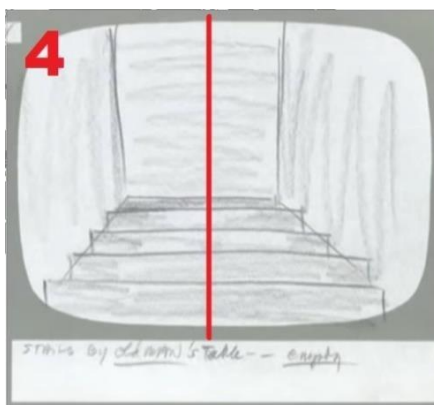


Figura 32. Recorte da figura 30

O board nº 4 demonstra o que seria uma composição simétrica. A composição simétrica consiste na distribuição igualitária dos elementos de um quadro a partir de um eixo central, assim os elementos presentes em um lado do quadro também se fazem presentes do outro lado. "[...] pode parecer enfadonha e estática dá equilíbrio à imagem, mas lhe subtrai a emoção. No entanto, [...] nem sempre é assim" (MARTÍN ROIG, 2007, p. 118).

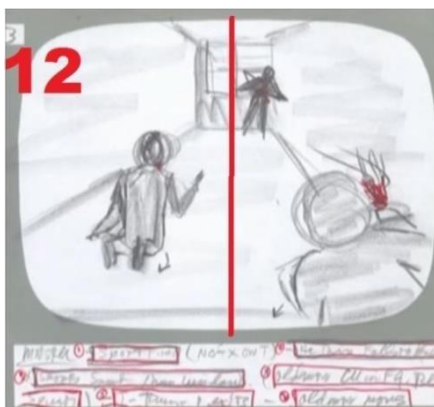


Figura 33. Recorte da figura 30

Já no board nº 12 ocorre o inverso, vemos uma composição assimétrica, diferente da composição simétrica, essa é composta por elementos diferentes dos dispostos do lado oposto. Os lados do board divergem tanto em numero, quanto no distanciamento dos personagens em relação ao espectador.

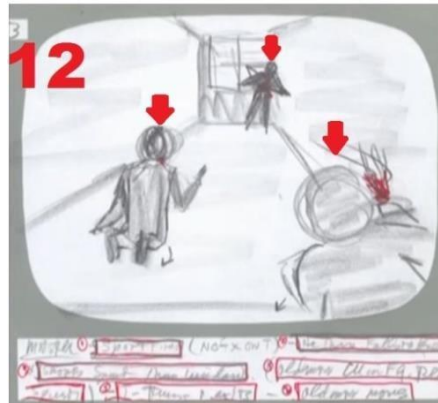


Figura 34. Recorte da figura 30

Ainda no board nº 12 pode observar qual o tratamento que se dá a esses personagens conforme são representados mais distantes no quadro. “A profundidade autua reduzindo o tamanho da imagem de um corpo. À medida que se aumenta a distância, o objeto vai se reduzindo, até chegar a ser visto como uma abstração em sombra [...]” (MARTÍN GOIG, 2007, p. 163). Isso fica claro ao observar o que seria o ultimo personagem, situado no plano de fundo, ele é reduzido a uma silhueta sem a presença de mãos, pés ou rosto.

Em Taxi Driver (1976) ao observar as cenas retiradas do filme e o storyboard, é perceptível a proximidade entre as obras. As cenas retratadas e a ordem em que são exibidas são muito parecidas. Para facilitar a verificação da cena no filme, as imagem foram retiradas e postas em sua sequencia original e enumeradas. Como é possível notar na imagem a seguir.



Figura 35. Cenas do filme Taxi Driver

Joe Johnston – StarWars (1977) – George Lucas

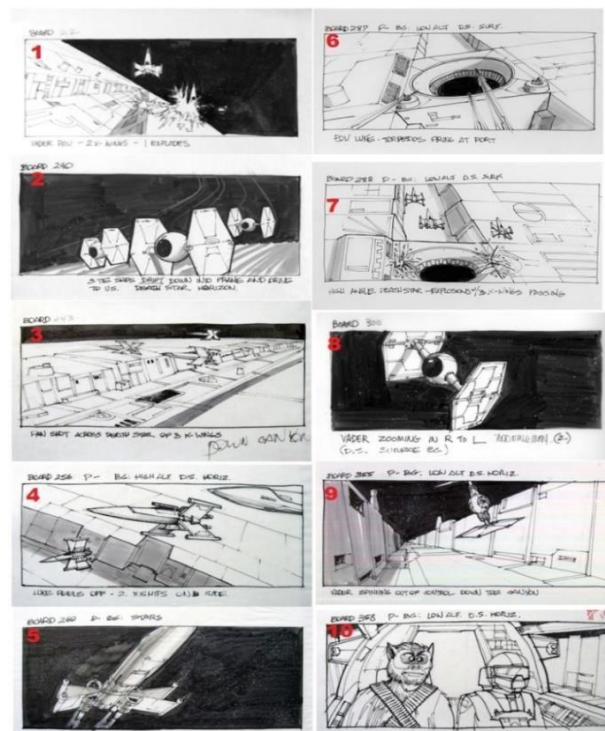


Figura 36. Storyboard de Joe Johnston para Star Wars. Fonte: Geektryrant

Esse storyboard marca o início da carreira de Joe Johnston trabalhando no departamento de artes conceituais e efeitos especiais da Industrial Light and Magic no primeiro Star Wars, filme dirigido por George Lucas. Houve uma grande dificuldade em encontrar a sequência de quadros do Artista. Encontrei apenas fragmentos, 10 quadros que ilustram o ataque de pequenos caças da Aliança Rebelde à Estrela da morte, estação espacial bélica com incrível poder de fogo.

Nos quadros a seguir percebemos o emprego das técnicas: Hachura paralela, hachura cruzada, perspectivas paralela, perspectiva oblíqua, e noção de corpos na distancia.

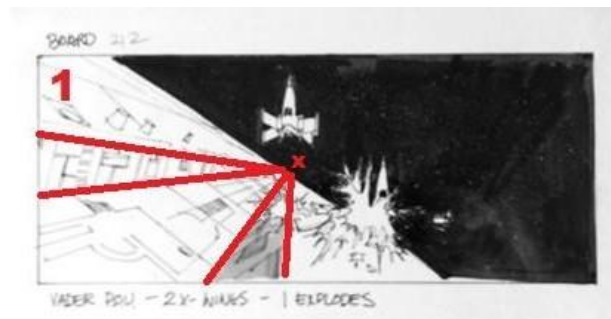


Figura 37. Recorte da figura 36

No board nº 1 Johnston aplica a perspectiva paralela dando profundidade ao desenho. A perspectiva paralela "é utilizada quando os objetos apresentam um lado vertical que nos seja praticamente frontal. As linhas das faces laterais convergem para um único ponto de fuga." (MARTÍN ROIG, 2007, p. 164).

Podemos observar com as marcações em vermelho, que mostram as linhas formadas pelos elementos que se direcionam ao ponto de fuga, localizado na imagem com um "x" vermelho.

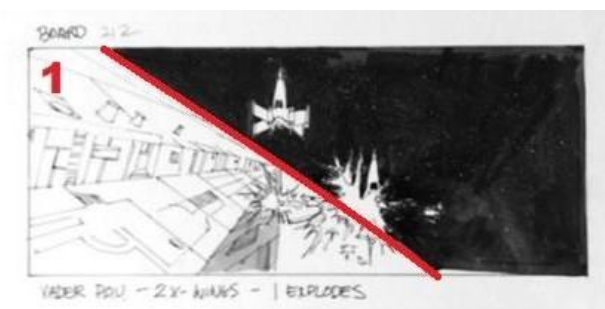


Figura 38. Recorte da figura 36

Ainda no board nº 1 marcado em vermelho a linha do horizonte fora colocada em diagonal. De acordo com Gabriel Martín Roig (2007) a linha do horizonte “Trata-se de uma linha imaginária no plano horizontal que passa exatamente na altura dos nossos olhos. A posição do horizonte dependerá do enquadramento e nos servirá de referência ao longo de todo o trabalho”.



Figura 39. Recorte da figura 36

O board nº 3 traz o emprego da perspectiva oblíqua, que "Caracteriza-se por ter dois pontos de fuga e pelo fato de as linhas verticais serem as únicas que mantem paralelas entre si. As linhas restantes, não-verticais, convergem para um outro ponto de fuga." (MARTÍN GOIG, 2007, p. 166). Com as marcações em vermelho, vemos como as linhas no desenho seguem para os pontos de fuga do lado esquerdo e direito.

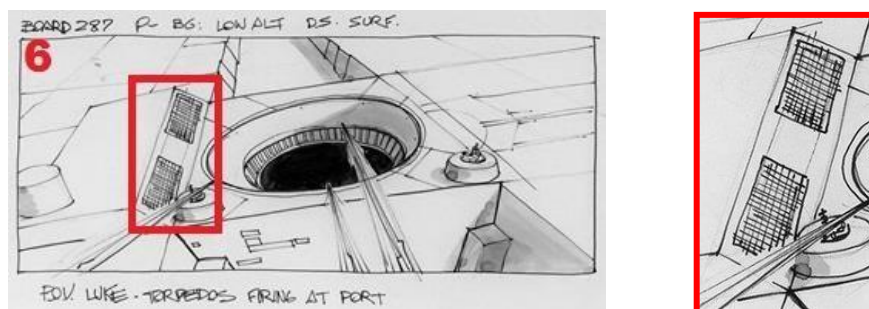


Figura 40. Recorte da figura 36

Observa-se o uso de dois tipos de hachura pelo artista. No board nº 6 ele aplica a hachura cruzada que "Consiste numa série de linhas paralelas que se cruzam em ângulo. Podem ser retílineas e sistemáticas, ou mais livres e imprecisas. Quanto mais apertada for a trama, mais escuro será o sombreado[...]" (MARTÍN GOIG, 2007, p. 71).



Figura 41. Cenas do filme Star Wars.

As imagens que foram retiradas do filme estão dispostas a partir da ordem em que apareciam no filme. Elas foram enumeradas de acordo com os boards ao qual se assemelham. Apesar de o storyboard ter sido encontrado fragmentado faltando alguns boards para completar a sequencia das cenas, o filme apresenta uma sequencia de imagens muito semelhantes a do storyboard.

Tom Cranham – Blade Runner (1982) – Riddley Scott

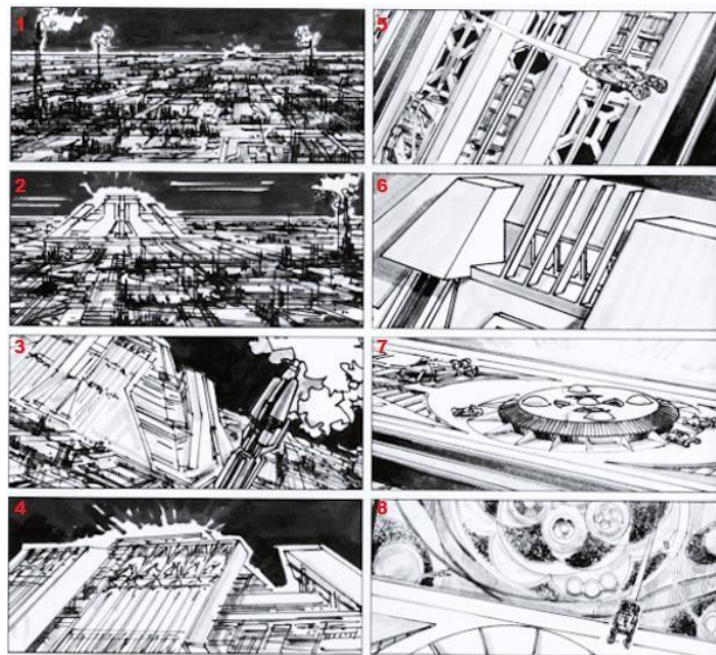


Figura 42. Storyboard de Tom Cranham para Blade Runner. Fonte: Modelos de Storyboards

O storyboard de Blade Runner é feito em visão aérea. São quadros detalhados que vão muito além de um esboço. Para a confecção deste, o artista Tom Cranham faz uso de algumas técnicas de desenho. Elas são: composição assimétrica, pontilhismos ou pontilhado, emprego diferenciado da linha do horizonte, e a perspectiva. Segundo Remi Jacquinet a perspectiva é um dos itens essenciais à composição de um storyboard.



Figura 43. Recorte da figura 42

A partir de uma visão aérea da cidade, vemos no board nº 1 como Cranham aplicou os conceitos da perspectiva paralela. Sendo ela "utilizada quando os objetos apresentam um lado vertical que nos seja praticamente frontal. As linhas das faces laterais convergem para um único ponto de fuga." (MARTÍN GOIG, 2007, p. 164). Vemos como essas linhas em vermelho postas para mostrar as linhas do quadro seguem em direção a um único ponto de fuga, a pirâmide ao longe.



Figura 44 Recorte da figura 42.

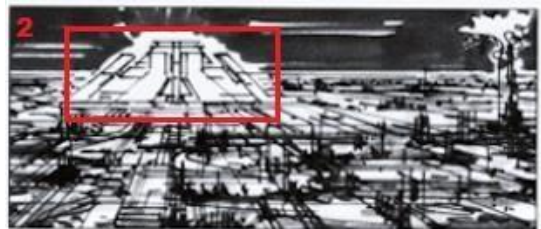


Figura 45. Recorte da figura 42

Ainda no primeiro board vemos o tratamento dado aos corpos que são desenhados na distância. Vemos como "A profundidade autua reduzindo o tamanho da imagem de um corpo. À medida que se aumenta a distância, o objeto vai se reduzindo, até chegar a ser visto como uma abstração em sombra [...]" (MARTÍN GOIG, 2007, p. 163). Isso se evidencia no board nº 2, no qual podemos ver a mesma pirâmide desenhada mais próximo do observador.

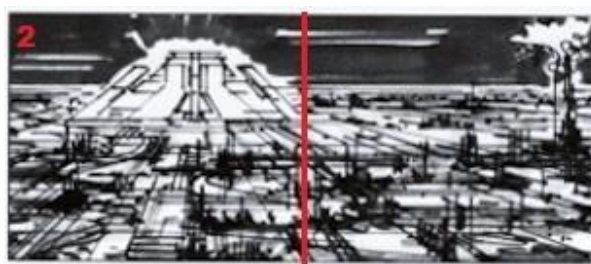


Figura 46. Recorte da figura 42

No board nº 2 também pode observar o emprego da composição assimétrica, que consiste na distribuição desigual dos elementos de um quadro a partir de um eixo central. Ambos os lados divergem entre si, o que o configura como uma composição assimétrica.

Apesar de haver um intervalo de tempo significativo entre as imagens 5 e 6 no filme, pode-se notar que as ilustrações do storyboard de Tom Cranham e as cenas do filmes são praticamente iguais. A sequência em que as imagens aparecem no filme e no storyboard é a mesma. Segue a baixo as imagens retiradas do filme onde é possível observar a similaridade entre as obras.



Figura 47. Cenas do filme Blade Runner.

RESULTADOS

As atividades realizadas na pesquisa tiveram resultados positivos, a participação no grupo de pesquisa fora de grande importância para o aprendizado de seus participantes acerca do storyboard. E a produção de um material numa área tão importante e com tanto a ser explorado, mas que ainda encontram-se poucos textos sobre.

As pesquisas sobre os 7 artistas, Saul Bass, Maurice Zuberano, Joe Alves, Martin Scorsese, Joe Johnston, Dean Tavoularis, e Tom Cranham. E análise dos 8 filmes, Spartacus (1960), Psicose (1960), The Sound of Music (1965), Tubarão (1975), Taxi Driver (1976), Star wars (1977), Apocalypse now (1975), e Blade runner (1982). Foram armazenadas imagens encontradas dos storyboards produzidos para os filmes citados, num total de 172 boards, Foi criado um banco de dados sobre os artistas de storyboard desses filmes, como também um Artigo sobre storyboard.

III- CONCLUSÃO

O Desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de quais técnicas de representação visual foram mais comumente utilizadas para produção de Storyboards no cinema norte-americano de 1960 à 1985, a partir dos filmes Spartacus, Psicose, The Sound of Music, Tubarão, Apocalypse now, Taxi Driver, Star wars, e Blade runner.

De um modo geral os storyboards estudados utilizam em suas ilustrações técnicas simples de perspectiva com 1 ou 2 pontos de fuga, a linha do horizonte sempre na horizontal, com exceção das cenas de vôo, e abstração dos detalhes dos objetos e personagens no plano de fundo. As hachuras paralela e cruzada também são muito comuns nos storyboards, sobretudo nos monocromáticos para sombrear e dar volume. Há também o emprego da indicação narrativa e da indicação técnica.

O livro do Remi Jacquinot, Guia prático de storyboard, possibilita a compreensão da linguagem cinematográfica necessária ao artista de storyboard, como também de que modo se estabelece a relação entre roteiro/narrativa do texto de autor de filmes e a elaboração de “cenas” (quadros) pelos artistas. Pois o texto traz o processo de produção do storyboard, desde a análise do roteiro até a ilustração dos quadros.

O livro do Gabriel Martin Roig, Aula de desenho: fundamentos do desenho artístico, viabiliza as análises das técnicas de desenho, utilizadas pelos artistas. De forma bastante didática o texto disserta sobre, materiais, regras de composição, perspectivas e demais métodos de representações visuais.

Há uma grande dificuldade em encontrar material sobre storyboard aqui em Sergipe, Dada a importância do tema para indústria cinematografia e artística, torna-se necessário o

incentivo a projetos como esse para quem sabe a elaboração de um material mais aprofundado e mais acessível aos estudantes daqui.

Nesse sentido, o objetivo de analisar as técnicas de representação visual comumente utilizada nos Storyboards do cinema norte-americano a partir da década de 1960 fora atingido juntamente com a elaboração de um artigo, e um banco de dados de storyboarders que trabalharam no projeto gráfico desses filmes.

IV- REFERÊNCIAS DOS STORYBOARDS

Saul Bass storyboards for Spartacus (1960). Disponível em: <<https://mattmulcahey.wordpress.com/2014/07/01/saul-bass-storyboards-for-spartacus-1960/>> Acesso em: 10 de Setembro de 2016.

Storyboard do filme Psycho (1960) – Psicose. Disponível em: <<http://modelosdestoryboards.blogspot.com.br/2012/08/storyboard-do-filme-psycho-1960-psicose.html>> Acesso em: 10 de Setembro de 2016.

Awesome Storyboards from 15 of Your Favorite Films. Disponível em: <<http://flavorwire.com/349534/awesome-storyboards-from-15-of-your-favorite-films/5>> Acesso em 30 de Setembro de 2016.

From Sketch to Spectacle: Famous movie storyboards. Disponível em: <<https://99designs.com.br/blog/creative-inspiration/from-sketch-to-spectacle-famous-movie-storyboards/>> Acesso em 11 de outubro de 2016.

The Apocalypse Now storyboards. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/gallery/2011/may/21/apocalypse-now-storyboards>> Acesso em 10 de Dezembro de 2016.

Taxi Driver Storyboards by Martin Scorsese. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FvQV21hkMjI>> Acesso em 17 outubro de 2016.

Original STAR WARS storyboard art from joe Johnston. Disponível em: <<https://geektyrant.com/news/2012/12/6/original-star-wars-storyboard-art-from-joe-johnston.html>> Acesso em 17 de Outubro de 2016.

Storyboard do filme Blade Runner (1982) - Blade Runner - O Caçador de Andróides . Disponível em: <<http://modelosdestoryboards.blogspot.com.br/2012/08/storyboard-do-filme-blade-runner-1982.html>> Acesso em 12 de Novembro de 2016.

V- REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JACQUINOT, Remi. **Guia prático de storyboard**. Edições Cine-Clube de Avanca, 2006.

MARTÍN ROIG, Gabriel. **Aula de desenho :fundamentos do desenho artístico**. Editora WMF Martins Fontes Ltda, São Paulo. 2007.

FRASER, Tom.;BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. Tradução de Renata Bottini. – São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2007.

DELECAVE, Bruno. *Cor: Luz ou Pigmento?*. Disponível em: <<http://www.invivo.fiocruz.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=1096&sid=9>>. Acesso em 15 de maio de 2017

SOUZA, Ritielle. Produção Gráfica Disponível em: <<http://ritiellesouza.com.br/wp-content/uploads/2016/03/aula-4-cores-parte-2.pdf>> Acesso em 15 de maio de 2017

MORENO, Luciano. Teoria da cor. Propriedade das cores. Disponível em: <<http://www.criarweb.com/artigos/teoria-da-cor-propriedades-das-cores.html>> Acesso em 15 de maio de 2017

Psicologia das cores. Disponível em: <<http://www.teoriadascors.com.br/psicologia-das-cores.php>> Acesso em 15 de maio de 2017

Grupo de estudos em audiovisual. Disponível em: <<https://azulbananastudio.wordpress.com/tag/story-board/>> Acesso em: 15 de novembro de 2016.

Exposição em Berlim mostra 80 anos de cinema através dos storyboards. Disponível em: <<http://www.dw.com/pt-br/exposi%C3%A7%C3%A3o-em-berlim-mostra-80-anos-de-cinema-atrav%C3%A9s-dos-storyboards/a-15382822>> Acesso em: 17 de novembro de 2016.

Origem e significado do storyboard. Disponível em: <<http://oficinadedocumentario.blogspot.com.br/2010/06/origem-e-significado-do-storyboard.html>> Acesso em: 18 de novembro de 2016

Storyboard. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>> Acesso em: 18 de novembro de 2016

Art of the title – Saul Bass. Disponível em: <<http://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass/>> Acesso em: 12 de setembro de 2016

Shortyartblog. Disponível em: <<http://shortyart.blogspot.com.br/2013/02/saul-bass-designer.html>> Acesso em: 12 de setembro de 2016

ALMEIDA, Elisia. Desenho e Cinema. Disponível em: <http://biblioteca.fba.up.pt/docs/Elisa_Almeida/Elisa_Almeida_TESE.pdf> Acesso em: 14 de setembro de 2016

Maurice Zuberano. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0958259/bio>> Acesso em: 30 de setembro de 2016

Maurice Zuberano Biography. Disponível em: <<http://www.fandango.com/people/maurice-zuberano-751287/biography>> Acesso em: 30 de setembro de 2016

The sound of music. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Sound_of_Music> Acesso em: 30 de setembro de 2016

The movie of art Joe Alves Disponível em: <<http://www.joealvesmovieart.com/>> Acesso em: 11 de outubro de 2016

Joe Alves Biography. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0023469/bio?ref_=nm_ov_bio_sm> Acesso em: 11 de outubro de 2016

Jaws Wikki Joe Alves. Disponível em: <http://jaws.wikia.com/wiki/Joe_Alves> Acesso em: 11 de outubro de 2016

Martin Scorsese. Disponível em: <<http://educacao.uol.com.br/biografias/martin-scorsese.htm>> Acesso em: 17 de outubro de 2016

Martin Scorsese - Biografia e Filmografia. Disponível em: <<http://9g3grupodeestudo2011.blogspot.com.br/2011/05/martin-scorsese-biografia-e-filmografia.html>> Acesso em: 17 de outubro de 2016

A transição incomum de Joe Johnston Disponível em: <<http://telecine.globo.com/noticias/a-transicao-incomum-de-joe-johnston/>> Acesso em: 17 de outubro de 2016

Joe Johnston. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Joe_Johnston> Acesso em: 17 de outubro de 2016

Dean Tavoularis. Disponível em: <https://it.wikipedia.org/wiki/Dean_Tavoularis> Acesso em: 10 de novembro de 2016

Un mago llamado Dean Tavoularis. Disponível em: <<http://www.blogdecine.com/noticias/un-mago-llamado-dean-tavoularis>> Acesso em: 11 de novembro de 2016

The Greek behind Coppola's "The Godfather". Disponível em: <<http://www.elines.com/en/famous-greeks/220-o-ellinas-piso-apo-to-nono-tou-kopola/>> Acesso em: 11 de novembro de 2016

Classic Hollywood: Dean Tavoularis give films na artist's touch. Disponível em: <<http://articles.latimes.com/2012/jan/02/entertainment/la-et-classic-hollywood-20120102>> Acesso em: 11 de novembro de 2016

Dean tavoularis. Disponível em: <<http://www.epipoca.com.br/gente/premiacoes/27900/dean-tavoulari>> Acesso em: 11 de novembro de 2016

Tom Cranham. Disponível em: <<http://variety.com/1997/scene/people-news/tom-cranham-1116680058/>> Acesso em: 12 de novembro de 2016

Anexo

Storyboard: técnicas de representação no cinema norte-americano (1960 à 1985)

Rafael Rocha Silva¹

Rafaelrocha4554@hotmail.com

Adriana Dantas Nogueira²

adnogueira@gmail.l.com

Resumo

Os primeiros storyboard surgiram na década de 1920, e desde então a ferramenta tem sido utilizada por vários diretores na concepção de seus filmes, auxiliando a passar a ideia do roteiro para o produto final.

Pretende-se nesse artigo, apontar alguns artistas que trabalharam na produção de storyboards de grandes clássicos do cinema norte-americano entre as décadas de 1960 e 1980. apresentar um pouco de suas carreias e trabalhos na indústria cinematográfica. Como algumas técnicas de representação visual são utilizadas para elaboração dessas ilustrações. Tanto os storyboards policromáticos e suas paletas de cores, como também aqueles produzidos com técnicas monocromáticas. Com o proposito de analisar quais as técnicas de desenho que são mais comumente utilizadas para se fazer um storyboard.

Palavras-Chave: Storyboard, artistas, técnicas de desenho.

Abstract

The first storyboards emerged in the 1920s, and since then the tool has been used by many directors in the design of their films, helping to move the idea from the roadmap to the final product.

This article intends to point out some of the artists who worked on storyboard production of great American cinema classics between the 1960s and 1980s. To present some of their work and work in the film industry. How some visual representation techniques are used to elaborate these illustrations. Both polychromatic storyboards and their color palettes, as well as those produced with monochrome techniques. For the purpose of analyzing which drawing techniques are most commonly used to make a storyboard.

Keywords: Storyboard, artists, drawing techniques.

1 – Introdução

O Storyboard é um guia imagético que tem como princípio a transposição para quadros, as cenas principais do roteiro de filmes séries, animações, comerciais e outros. É bastante semelhante a uma História em Quadrinhos, porém de modo geral é feito com desenhos rápidos, sem muitos detalhes, sem falas, e com marcações que indicam a movimentação das câmeras. Essas ilustrações devem ser de fácil compreensão, pois servem para orientar a equipe de filmagem, atores e diretor. Os storyboards são utilizados comumente em cenas de ação e efeitos de computação gráfica, que precisam ser mais trabalhadas.

A criação do storyboard é atribuída ao cineasta francês Georges Méliès (1861-1938). A ferramenta surgiu para sanar as complicações em passar a ideia do roteiro para o produto final. Hoje, toda a indústria áudio visual utiliza storyboard, ele é parte essencial na concepção de um filme. O storyboard é uma sequência de ilustrações em quadros, que possibilita uma visualização prévia de como as cenas foram idealizadas para o filme. Assim, a equipe de filmagem pode reproduzi-las o mais fiel possível.

Os primeiros storyboards surgiram na década de 1920, mas a técnica tal qual conhecemos hoje, foi desenvolvida por Webb Smith nos estúdios Walt Disney no início da década de 1930. A tradução do nome story (história) e boards (quadros) explica bem. A ferramenta lembra uma história em quadrinhos sem os balões de fala, e as ilustrações mostram desde a ação dos personagens à movimentos e ângulos da câmera.

No final da década de 1930 todos os estúdios já utilizavam o storyboard. Os *três porquinhos*(1933) foi o primeiro filme a ter um storyboard completo, e *E o vento levou*(1939) foi um dos primeiros filmes de ficção totalmente concebido com a ferramenta. Só para a sequência do incêndio deste filme foram mais de 60 quadros em aquarela. A técnica utilizada pelo ilustrador varia de filme para filme.

Nesse artigo, veremos alguns artistas que trabalharam no projeto gráfico de grandes clássicos do cinema norte-americano entre as décadas de 1960 e 1980. Conhecer um pouco de suas carreias e trabalhos na indústria cinematográfica. Como algumas técnicas de representação visual são utilizadas para elaboração dessas ilustrações. Tanto os storyboards policromáticos e suas paletas de cores, como também aqueles produzidos com técnicas monocromáticas. Com o propósito de analisar quais as técnicas de desenho que são mais comumente utilizadas para se fazer um storyboard.

2 – Os Artistas de storyboard de filmes norte-americanos dos 60 aos anos 80

Durantes esses 20 anos a indústria cinematográfica norte americana produziu vários filmes que se tornaram clássicos e famosos, com grande bilheteria. Eis alguns dos Artistas responsáveis pelos storyboards desses filmes. Saul Bass com Spartacus (1960) e Psicose (1960), Maurice Zuberano com The Sound of Music (1965), Joe Alves com Tubarão (1975), Martin Scorsese com Taxi Driver (1976), Joe Johnston com Star wars (1977), Dean Tavoularis com Apocalypse now (1975), e Tom Cranham com Blade runner (1982).

Saul Bass é bastante conhecido por seus trabalhos como Designer Gráfico na produção de cartazes de cinema. O artista também trabalha com produção de storyboards, ele foi o criador do storyboard para o filme Spartacus (1960) de Stanley Kubrick. Os quadros retratam a cena da batalha final entre escravos e romanos, e a luta no treinamento dos gladiadores. E também de Psicose (1960) que ilustra uma cena onde a personagem Marion Crane vivida por Janet Leigh, é surpreendida á assassinada em um banheiro por Norman Bates, personagem interpretado por Anthony Perkins. Esse storyboard produzido pelo artista Saul Bass, traz uma das cenas mais memoráveis da indústria cinematográfica.

Maurice Zuberano nasceu em 05 de outubro de 1911, em Connecticut, EUA. Em The Sound of Music (1965), Maurice Zuberano acompanhou Robert Wise até a Áustria para selecionar os locais de filmagens. Eles se encontraram durante 10 dias, e ilustrações serviram como guia para filmagem e construção dos cenários nos estúdios. Pode-se observar a preocupação de Maurice Zuberano com a aplicação de alguns conceitos do desenho artístico em seu storyboard. O artista vai utilizar o pontilhado ou pontilhismo, composições simétricas e assimétricas, e emprego diversificado da perspectiva, para ilustração dos boards (quadros).

Joe Alves nasceu em 21 de maio, 1936 em San Leandro, Califórnia, EUA. O diretor de arte e produção trabalhou na indústria cinematográfica por mais de 50 anos até sua aposentadoria. Foi o ilustrador de storyboard para o filme Tubarão, no qual retrata a cena de um ataque do tubarão a uma embarcação. Apesar do storyboard não estar completo, os boards disponíveis nos proporcionam uma amostra do conhecimento desse grande artista acerca das técnicas de desenho.

Dean Tavoularis iniciou sua carreira nos estúdios Disney, onde aprendeu a desenhar storyboard. O artista já trabalhou com muitos filmes de sucesso, e um deles é o Apocalypse

Now(1975) no qual conheceu sua esposa, a atriz Aurore Clément. Os boards encontrados foram agrupados nessa ordem por assimilação às sequencias de cenas do filme.

Martin Scorsese é um dos nomes mais reconhecidos da indústria cinematográfica norte-americana. O diretor, roteirista e produtor, Scorsese, foi responsável tanto pela direção, quando pela ilustração do storyboard para o filme Taxi Driver.

O início da carreira de Joe Johnston trabalhando no departamento de artes conceituais e efeitos especiais da Industrial Light and Magic no primeiro Star Wars, filme dirigido por George Lucas. Houve uma grande dificuldade em encontrar a sequência de quadros do Artista. Encontrei apenas fragmentos, 10 quadros que ilustram o ataque de naves caças da Aliança Rebelde à Estrela da morte, estação espacial bélica com incrível poder de fogo.

Tom Cranham nasceu em 30 de junho em Los Angeles, e se formou no Art Center College Design. O artista foi um ilustrador de cinema que contribuiu para os efeitos especiais de vários filmes, incluindo Jurassic Park e Star Trek The Motion Picture. No storyboard de Blade Runner, Canham faz quadros detalhados que vão muito além de um esboço.

3 – Estudo de storyboard com técnicas policromáticas: Saul Bass, Maurice Zuberano e Dean Tavoularis.

“[...] Isaac Newton (1642 – 1727) se interessou por teoria da cor. Naquela época, muitas pessoas acreditavam que cor era uma mistura de luz e escuridão.” Tom Fraser e Adam Banks (2007 p.22).

Isaac Newton não foi o único a se interessar pela teoria da cor, vários outros cientistas contribuíram bastante na resolução dos mistérios a cerca do fenômeno da cor. Dentre eles temos, Albert Einstein, Hermann von Helmholtz, Heinrich Hertz, James Clerk Maxwell, Thomas Young, e Wilhelm Röntgen. Mas Newton fora um dos pioneiros, “Em 1666, Newton criou um gráfico circular com as sete cores distribuídas na circunferência como ferramenta para compreender e selecionar uma cor, a circunferência permanece essencialmente a mesma até hoje.” Tom Fraser e Adam Banks (2007 p.22).

Young e Von Helmholtz desenvolveram a teoria tricromática, cujo trata da forma como nossos olhos apreendem as cores por meio de cones sensíveis as três cores primarias da luz, o vermelho, o azul, e o verde.

”Embora a teoria de tricromática de Young e Von Helmholtz explicasse muitas observações sobre a cor, algumas outras questões ficaram pendentes. Nos anos 1870, Ewald Hering (1834 – 1918), um contemporâneo de Von Helmholtz, estudou a impressão subjetiva da cor. Ele ressaltou que o amarelo, que, supõe-se, seja produzido por uma combinação de vermelho e verde, é de fato, percebido como uma cor elementar, não um verde avermelhado ou um vermelho esverdeado: não temos condições físicas de visualizar tais combinações.” Tom Fraser e Adam Banks (2007).

As teorias acima estão corretas, apenas tratam de estágios diferentes da percepção visual. Há uma diferença entre a cor luz e a cor pigmento que deve ser esclarecida. “A cor-luz ou cor-energia é toda cor formada pela emissão direta de luz. Já a cor-pigmento é a cor refletida por um objeto, isto é, a cor que o olho humano percebe.” (DELECAVE 2017). À partir da teoria tricromática, misturando o vermelho e verde, temos o amarelo, mas com os pigmentos não ocorre dessa forma, pois eles absorvem a luz e sua mistura resulta em cores mais escuras. Esse tipo de mistura recebe o nome de Subtrativa. “Na impressão mecânica colorida, o ciano, o magenta, o amarelo e o preto – CMYK – são agora usadas como cores primárias para gerar um espectro de cores razoavelmente amplo.” Tom Fraser e Adam Banks (2007 p.27). Porém, os artistas utilizam o azul e o vermelho, em vez de ciano e magenta. O que torna sua paleta de cores mais limitada, no entanto, com o acréscimo do pigmento branco, esse leque de cores é novamente ampliado.

As cores possuem propriedade que nos permite distinguir-lhes umas das outras, destas, pode-se destacar o matiz, a saturação e o brilho. O Matiz é a cor propriamente dita, em estado “puro” sem a adição de preto ou branco. As cores primárias são os matizes primários, a partir da mistura, teremos outros matizes. A Saturação, diz respeito à intensidade da cor, quanto mais saturada, mais vívida e forte elas parecem. As cores puras são completamente saturadas. O Brilho refere-se à quantidade de luz que percebemos na cor, trata de quão mais “clara ou escura” parece a cor em relação a padrão.

O círculo cromático auxilia o artista na hora de harmonizar as cores, “Qualquer que seja o círculo cromático que você usa, seu objetivo principal é indicar matizes que funcionarão bem juntos.” Tom Fraser e Adam Banks (2007 p.42). Para tal, pode-se utilizar algumas combinações de cores com:

Esquema Complementar – formado por duas cores em dispostas em lados opostos do círculo cromático.

Esquema Análogo – duas ou mais cores que se encontram lado a lado no círculo cromático.

Esquema Tríadico – três cores com espaçamento uniforme em torno do círculo cromático.

Relação de Separação Complementar – uma cor, mais outras duas análogas a sua complementar.

Relação complementar dupla – dois pares de cores complementares de lados opostos do círculo cromático.

As cores são elementos de estímulo direto, elas podem provocar reações positivas ou negativas em seus observadores. Johann Wolfgang Goethe teatrólogo e poeta alemão, foi muito importante para a teoria da cor, estudou as relações psicológicas da cor dedicando-se aos efeitos da cor sobre o observador. “As cores influenciam o estado psicológico dos seres humanos de várias maneiras, e são mais ligadas à emoção.” (Psicologia das cores 2017).

Amarelo - concentração, disciplina, comunicação, atividade, positividade, boa sorte, otimismo, confiança, auto-estima, extroversão, alegria, simpatia, criatividade.

Azul - harmonia, confiança, conservadorismo, monotonia, dependência, tecnologia, purificação, paciência, serenidade, inteligência, comunicação, confiança, eficiência, serenidade, dever, lógica, frescor, reflexão, calma.

Branco - liberdade, perfeição, pureza, neutralidade, humildade, limpeza, claridade, pureza, inocência, paz, simplicidade, esterilidade, rendição, virgindade, equilíbrio interior, espiritualidade, vazio.

Cinza - elegância, humildade, estabilidade, respeito, reverência, sutileza, ausência de emoção, solidez, compostura, sobriedade, maturidade, responsabilidade, solidão, isolamento.

Preto - luto, elegância, solidez, poder, modernidade, sofisticação, formalidade, morte, medo, anonimato, mistério, azar, sofisticação, glamour, segurança, segurança emocional, eficiência.

Verde - esperança, cura, natureza, natureza, primavera, fertilidade, juventude, desenvolvimento, riqueza, dinheiro, boa sorte, inveja, ganância, esperança, harmonia, equilíbrio, repouso, restauração, reconforto, consciência ambiental, paz.

Vermelho - paixão, entusiasmo, impacto, agressividade, energia, amor, liderança, masculinidade, perigo, fogo, raiva, revolução, "pare", Coragem física, força, calor, energia, sobrevivência básica, estimulação, agitação.

3.1 – Saul Bass

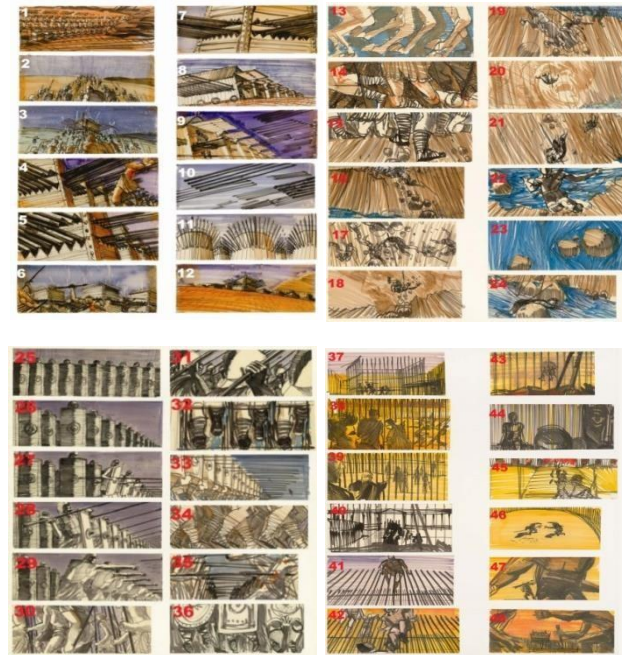


Figura1. Storyboard de Saul Bass para Spartacus. Fonte: deep fried movies.

<<https://mattmulcahey.wordpress.com/2014/07/01/saul-bass-storyboards-for-spartacus-1960/>> Acesso em: 10 de Setembro de 2016.



Figura 2. Paleta de cores do Storyboard de Saul Bass para Spartacus. Fonte: acervo do autor, produzida no Photoshop

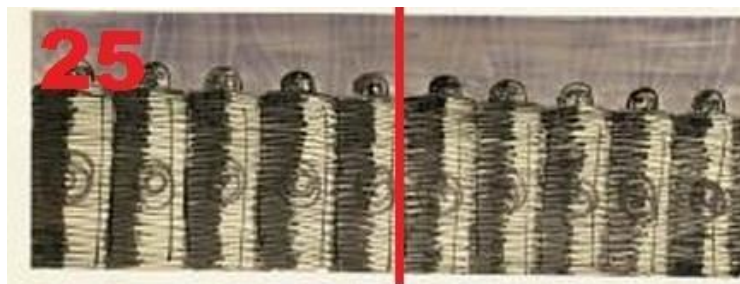


Figura 3. Recorte da figura 1.

O board nº 25 traz uma composição simétrica. A composição simétrica consiste na distribuição igualitária dos elementos de um quadro a partir de um eixo central. Pode-se observar que até o número de guardas representado em um lado do quadro também se repete no outro lado. Essa forma de composição "[...] pode parecer enfadonha e estática dá equilíbrio à imagem, mas lhe subtrai a emoção. No entanto, [...] nem sempre é assim" (MARTÍN ROIG, 2007, p. 118).

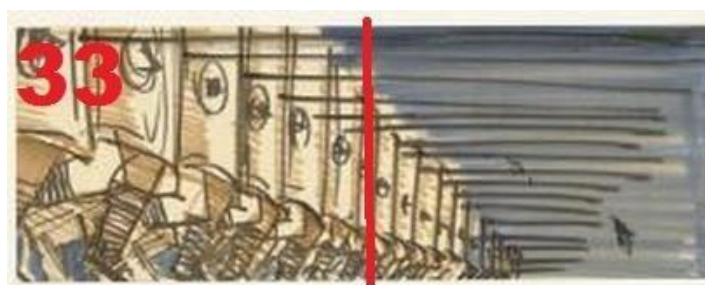


Figura 4. Recorte da figura 1.

Enquanto no board nº 33 é feita uma composição assimétrica, que diferente da anterior, consiste justamente na oposição dos elementos. Ao dividir o board com uma linha vermelha pode-se observar a "cisão" de dois quadros muito diferentes, o que não acontece no board nº 25.

"[...] são as que criam mais tensão no quadro. Aparentemente, podem parecer desequilibradas, mas[...] o equilíbrio entre as diferentes massas de cor e os elementos que compõem a cena se completam criando certa sensação de equilíbrio." (MARTÍN ROIG, 2007, 118).

3.2 – Maurice Zuberano

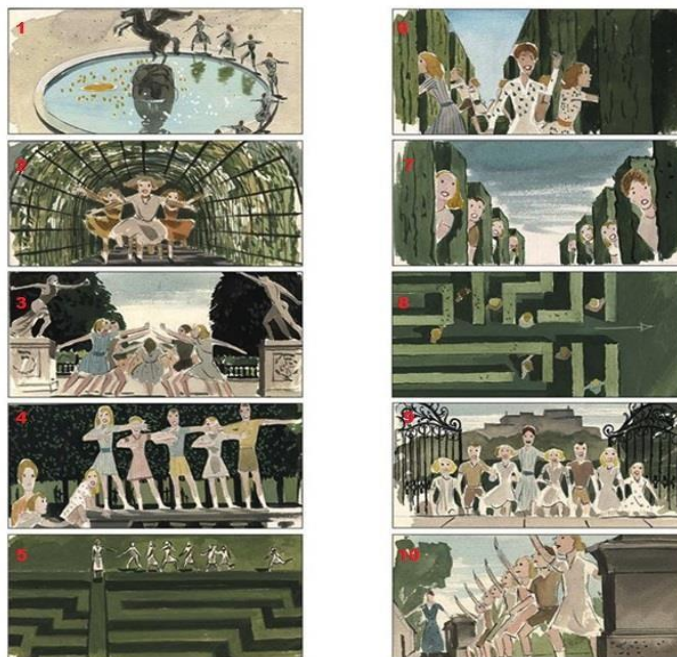


Figura 5. Storyboard de Maurice Zuberano para The Sound of Music. Fonte: Favorwire.
<<http://flavorwire.com/349534/awesome-storyboards-from-15-of-your-favorite-films/5>>
Acesso em 30 de Setembro de 2016



Figura 6. Paleta de cores do Storyboard de Maurice Zuberano para The Sound of Music. Fonte: acervo do autor, produzida no Photoshop.



Figura 7. Recorte da figura 5.

Neste quadro vemos o emprego da perspectiva aérea e o tratamento que se dá aos corpos a distancia, que também pode ser observado em outros boards. Segundo Gabriel

Martin Roig no que se refere a representação dos corpos na distância vemos que. "A profundidade autua reduzindo o tamanho da imagem de um corpo. À medida que se aumenta a distância, o objeto vai se reduzindo, até chegar a ser visto como uma abstração em sombra [...]" (MARTÍN ROIG, 2007, p. 163).

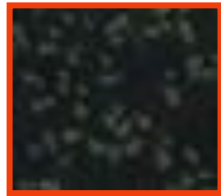


Figura 8. Recorte da figura 5.

No board nº 4 o atista Maurice Zuberano aplica a tecnica do pontilhismos nas arvorves que estão ao fundo para ilustrar as pequenas folhas que são cotacas pelas luz do sol. O pontilhismo,

é uma técnica em que as cores são aplicadas no suporte em pequenas manchas coloridas, de tal modo que, ao contemplar o desenho, a certa distância, a luz refletida em cada uma das manchas individuais se funde no olho do espectador, produzindo efeito unitário, que proporciona uma textura atraente e efeitos pouco comuns. (MARTÍN ROIG, 2007, p. 86).

3.3 – Dean Tavoularis



Figura 9. Storyboard de Dean Tavoularis para Apocalypse Now. Fonte: The Guardian.

<<https://www.theguardian.com/film/gallery/2011/may/21/apocalypse-now-storyboards>>

Acesso em 10 de Dezembro de 2016.

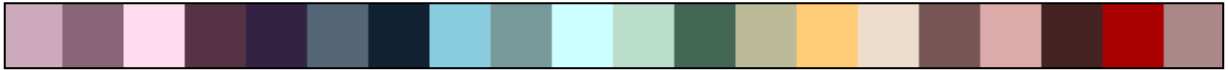


Figura 10. Paleta de cores Storyboard de Dean Tavoularis para Apocalypse Now. Fonte: acervo do autor, produzida no Photoshop.



Figura 11. Recorte da figura 9

O board nº 1 traz um bom exemplo da técnica de silhuetagem, que possibilita a descrição das formas dos objetos por meio de linhas de contorno. No livro fundamentos do desenho artístico, Gabriel Martin Roig (2007, p. 89) diz que “Os traços da silhuetagem podem ser comparados as curvas de nível de um mapa, em que as linhas representam escalonadamente o relevo da paisagem.”

Ainda no primeiro board algumas zonas são preenchidas com a hachura produzindo um sombreado. O sombreado com traço é uma técnica de sombreamento que consiste na utilização de hachuras, paralelas ou cruzadas para criar valores tonais em um objeto para lhe conferir volume.

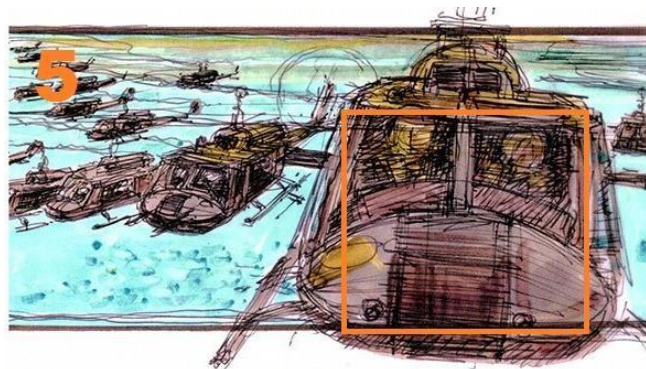


Figura 12. Recorte da figura 9

No board nº 5, O artista utilizou a hachura paralela em vários locais. O helicóptero está inteiramente coberto por hachuras. Gabriel Martín Roig (2007, 70) diz que a hachura

paralela "Consiste numa série de linhas paralelas que se cruzam em ângulo. Podem ser retilíneas e sistemáticas, ou mais livres e imprecisas. Quanto mais apertada for a trama, mais escuro será o sombreado[...]".

4 – Estudo de storyboard com técnicas monocromáticas: : Saul Bass, Joe Alves, Martin Scorsese, Joe Johnston e Tom Cranham.

4.1 – Saul Bass

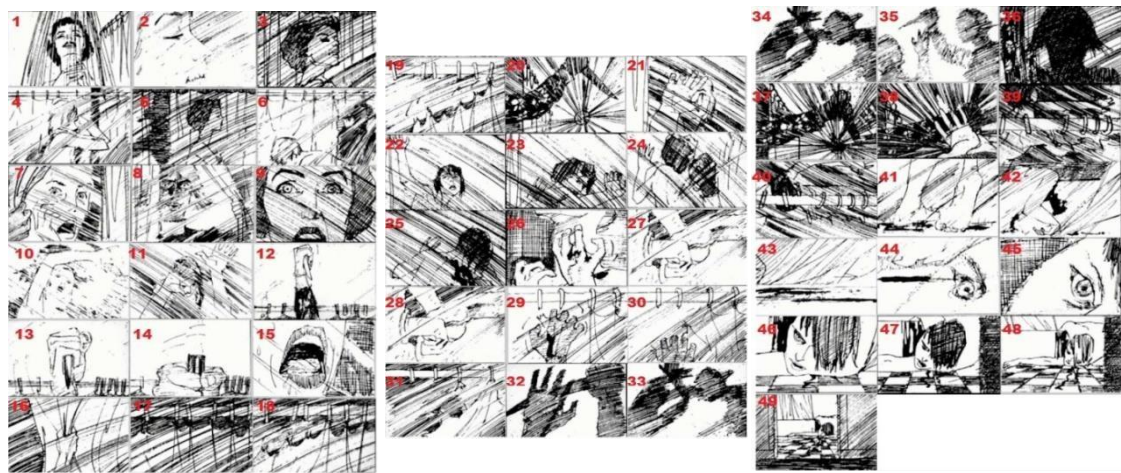


Figura 13. Storyboard de Saul Bass para Psicose. Fonte: Modelos de Storyboards.
<<https://mattmulcahey.wordpress.com/2014/07/01/saul-bass-storyboards-for-spartacus-1960/>> Acesso em: 10 de Setembro de 2016.



Figura 14. Recorte da figura 13.

Apesar de estar presente em boa parte dos boards, destaco aqui os três primeiro para exemplificação da utilização da hachura paralela pelo artista para reproduzir o efeito da água do chuveiro. A hachura paralela, que são traços paralelos que podem ser utilizados para sombrear. Esses traços produzem efeitos tonais diferentes a medida que são postos próximos uns aos outros. Quanto mais próximo mais escura ficará a área preenchida.

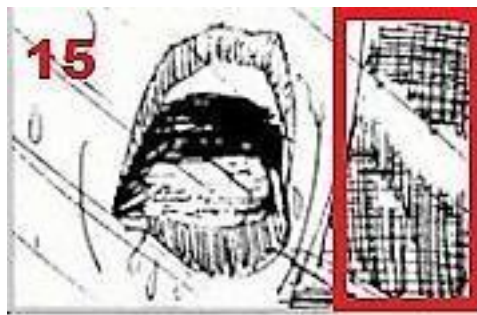


Figura 15. Recorte da figura 13.

No board nº 15 ver-se o uso da técnica hachura cruzada no preenchimento do plano de fundo, ela "Consiste numa série de linhas paralelas que se cruzam em ângulo. Podem ser retilíneas e sistemáticas, ou mais livres e imprecisas. Quanto mais apertada for a trama, mais escuro será o sombreado[...]"(MARTÍN GOIG, 2007, p. 71).

4.2 – Joe Alves



Figura 16. Storyboard de Joe Alves para Tubarão. Fonte: 99desings, <<https://99designs.com.br/blog/creative-inspiration/from-sketch-to-spectacle-famous-movie-storyboards/>> Acesso em 11 de outubro de 2016.

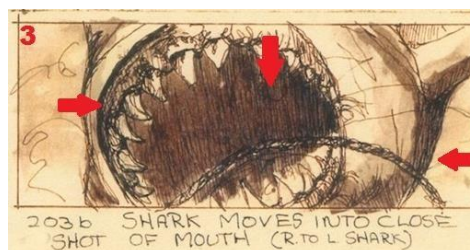


Figura 17. Recorte da figura 16

As setas vermelhas servem para indicar o uso do sombreado com traço. Vemos que essa forma de sombreado é utilizada sobre zonas já escurecidas na pintura do board. A técnica de sombreado com traços consiste na utilização de hachuras, paralelas ou cruzadas para criar valores tonais em um objeto para lhe conferir volume.

4.3 – Martin Scorsese

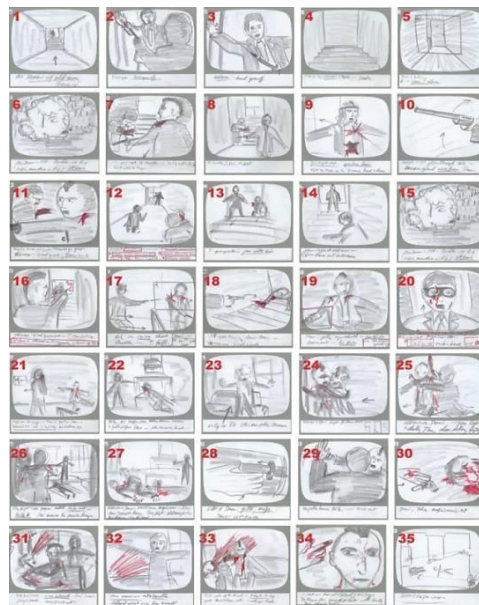


Figura 18. Storyboard de Martin Scorsese para Taxi Driver. Fonte: YoutubeBR.
<<https://www.youtube.com/watch?v=FvQV21hkMjl>> Acesso em 17 outubro de 2016.

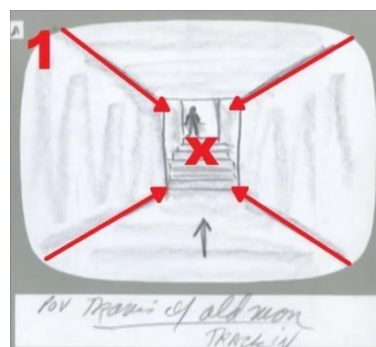


Figura 19. Recorte da figura 18

O board de nº 1 foi destacado para mostrar o efeito de profundidade causado pela aplicação da perspectiva, pode-se vê que o corredor representado no quadro parece se alongar em direção ao plano de fundo, onde se encontra uma escada e uma silhueta escura

de um personagem. Por meio das setas marcadas em vermelho no quadro, podemos ver como as linhas das paredes seguem na direção do ponto de fuga marcado com um “x”. Segundo Gabriel Martín Roig.

Qualquer objeto tem três dimensões: altura, largura e profundidade. No entanto quando desenhamos e pintamos, só dispomos de uma superfície plana. Para que a representação ofereça aspecto de volume, é preciso orientar-se pelos princípios da perspectiva. (MARTÍN GOIG, 2007, p. 161).

4.4 – Joe Johnston

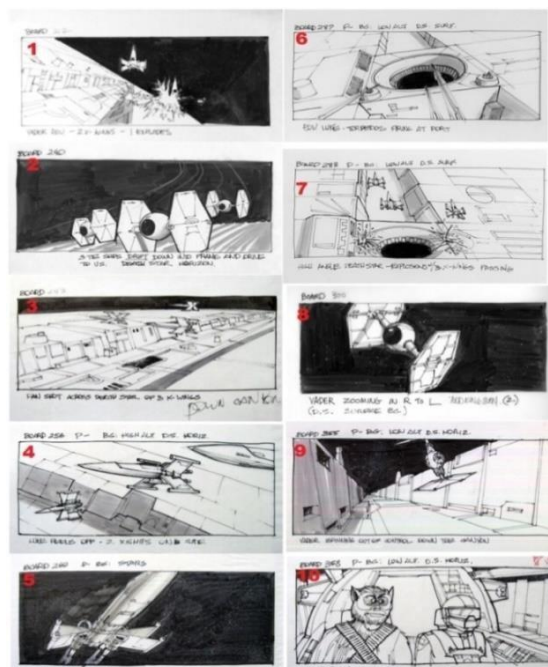


Figura 20. Storyboard de Joe Johnston para Star Wars. Fonte: Geektryrant.

<<https://geektryrant.com/news/2012/12/6/original-star-wars-storyboard-art-from-joe-johnston.html>> Acesso em 17 de Outubro de 2016.

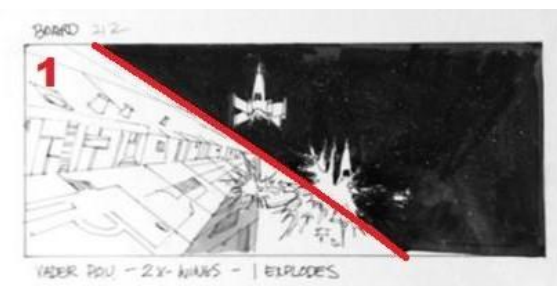


Figura 21. Recorte da figura 20

O board nº 1 fora marcada em vermelho a linha do horizonte que o artista representou na diagonal. De acordo com Gabriel Martín Roig (2007) a linha do horizonte “Trata-se de uma linha imaginária no plano horizontal que passa exatamente na altura dos nossos olhos. A posição do horizonte dependerá do enquadramento e nos servirá de referência ao longo de todo o trabalho”.



Figura 22. Recorte da figura 20

O board nº 3 traz o emprego da perspectiva oblíqua, que "Caracteriza-se por ter dois pontos de fuga e pelo fato de as linhas verticais serem as únicas que mantem paralelas entre si. As linhas restantes, não-verticais, convergem para um outro ponto de fuga." (MARTÍN GOIG, 2007, p. 166). Com as marcações em vermelho, vemos como as linhas no desenho seguem para os pontos de fuga do lado esquerdo e direito.

4.5 – Tom Cranham

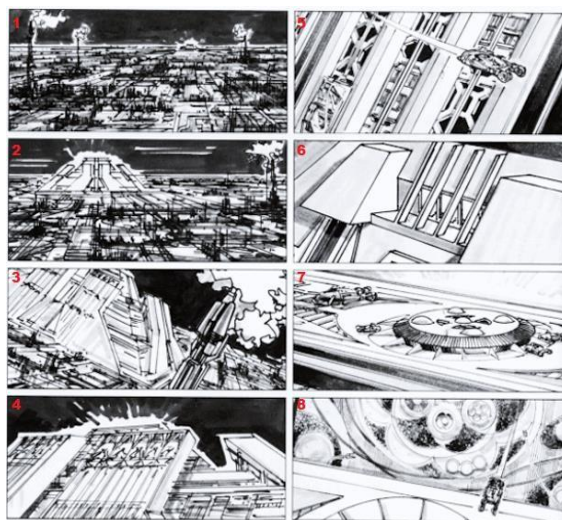


Figura 23. Storyboard de Tom Cranham para Blade Runner. Fonte: Modelos de Storyboards.
<<http://modelosdestoryboards.blogspot.com.br/2012/08/storyboard-do-filme-blade-runner-1982.html>> Acesso em 12 de Novembro de 2016.



Figura 24. Recorte da figura 23

A partir de uma visão aérea da cidade, vemos no board nº 1 como Cranham aplicou os conceitos da perspectiva paralela. Sendo ela "utilizada quando os objetos apresentam um lado vertical que nos seja praticamente frontal. As linhas das faces laterais convergem para um único ponto de fuga." (MARTÍN GOIG, 2007, p. 164). Vemos como essas linhas em vermelho postas para mostrar as linhas do quadro seguem em direção a um único ponto de fuga, a pirâmide ao longe.



Figura 25 Recorte da figura 23.

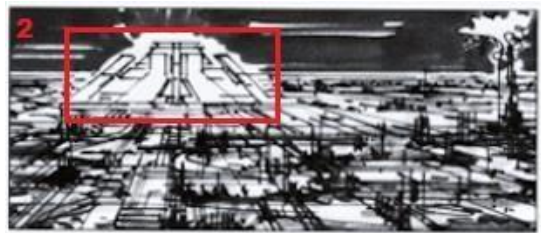


Figura 26. Recorte da figura 23

Ainda no primeiro board vemos o tratamento dado aos corpos que são desenhados na distância. Vemos como "A profundidade autua reduzindo o tamanho da imagem de um corpo. À medida que se aumenta a distância, o objeto vai se reduzindo, até chegar a ser visto como uma abstração em sombra [...]" (MARTÍN GOIG, 2007, p. 163). Isso se evidencia no board nº 2, no qual podemos ver a mesma pirâmide desenhada mais próximo do observador.

5 – Considerações finais:

O Desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise de quais técnicas de representação visual foram mais comumente utilizadas para produção de Storyboards no cinema norte-americano de 1960 à 1985, a partir dos filmes Spartacus, Psicose, The Sound of Music, Tubarão, Apocalypse now, Taxi Driver, Star wars, e Blade runner.

De um modo geral os storyboards estudados utilizam em suas ilustrações técnicas simples de perspectiva com 1 ou 2 pontos de fugas, a linha do horizonte sempre na

horizontal, com exceção das cenas de vôo, e abstração dos detalhes dos objetos e personagens no plano de fundo. As hachuras paralela e cruzada também são muito comuns nos storyboards, sobretudo nos monocromáticos para sombrear e dar volume. Há também o emprego da indicação narrativa e da indicação técnica.

O livro do Remi Jacquinot, Guia prático de storyboard, possibilita a compreensão da linguagem cinematográfica necessária ao artista de storyboard, como também de que modo se estabelece a relação entre roteiro/narrativa do texto de autor de filmes e a elaboração de “cenas” (quadros) pelos artistas. Pois o texto traz o processo de produção do storyboard, desde a análise do roteiro até a ilustração dos quadros.

O livro do Gabriel Martin Roig, Aula de desenho: fundamentos do desenho artístico, viabiliza as análises das técnicas de desenho, utilizadas pelos artistas. De forma bastante didática o texto disserta sobre, materiais, regras de composição, perspectivas e demais métodos de representações visuais.

Há uma grande dificuldade em encontrar material sobre storyboard aqui em Sergipe. Dada a importância do tema para indústria cinematográfica e artística, torna-se necessário o incentivo a projetos como esse para quem sabe a elaboração de um material mais aprofundado e mais acessível aos estudantes daqui.

Nesse sentido, o objetivo de analisar as técnicas de representação visual comumente utilizada nos Storyboards do cinema norte-americano a partir da década de 1960 foi atingido juntamente com as análises das composições imagéticas para os boards produzidos.

6 – Referencias bibliográficas

JACQUINOT, Remi. **Guia prático de storyboard**. Edições Cine-Clube de Avanca, 2006.

MARTÍN ROIG, Gabriel. **Aula de desenho :fundamentos do desenho artístico**. Editora WMF Martins Fontes Ltda, São Paulo. 2007.

FRASER, Tom.;BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. Tradução de Renata Bottini. – São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2007.

DELECAVE, Bruno. *Cor: Luz ou Pigmento?*. Disponível em: <<http://www.invivo.fiocruz.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=1096&sid=9>>. Acesso em 15 de maio de 2017

MORENO, Luciano. Teoria da cor. Propriedade das cores. Disponível em: <<http://www.criarweb.com/artigos/teoria-da-cor-propriedades-das-cores.html>> Acesso em 15 de maio de 2017

Exposição em Berlim mostra 80 anos de cinema através dos storyboards. Disponível em: <<http://www.dw.com/pt-br/exposi%C3%A7%C3%A3o-em-berlim-mostra-80-anos-de-cinema-atrav%C3%A9s-dos-storyboards/a-15382822>> Acesso em: 17 de novembro de 2016.

Origem e significado do storyboard. Disponível em: <<http://oficinadedocumentario.blogspot.com.br/2010/06/origem-e-significado-do-storyboard.html>> Acesso em: 18 de novembro de 2016

Storyboard. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>> Acesso em: 18 de novembro de 2016

Maurice Zuberano Biography. Disponível em: <<http://www.fandango.com/people/maurice-zuberano-751287/biography>> Acesso em: 30 de setembro de 201

The sound of music. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Sound_of_Music> Acesso em: 30 de setembro de 2016

Joe Alves Biography. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0023469/bio?ref=nm_ov_bio_sm> Acesso em: 11 de outubro de 2016

Martin Scorsese - Biografia e Filmografia. Disponível em: <<http://9g3grupodeestudo2011.blogspot.com.br/2011/05/martin-scorsese-biografia-e-filmografia.html>> Acesso em: 17 de outubro de 2016

Joe Johnston. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Joe_Johnston> Acesso em: 17 de outubro de 2016

Dean Tavoularis. Disponível em: <https://it.wikipedia.org/wiki/Dean_Tavoularis> Acesso em: 10 de novembro de 2016

Un mago llamado Dean Tavoularis. Disponível em: <<http://www.blogdecine.com/noticias/un-mago-llamado-dean-tavoularis>> Acesso em: 11 de novembro de 2016

Dean tavoularis. Disponível em: <<http://www.epipoca.com.br/gente/premiacoes/27900/dean-tavoulari>> Acesso em: 11 de novembro de 2016

Tom Cranham. Disponível em: <<http://variety.com/1997/scene/people-news/tom-cranham-1116680058/>> Acesso em: 12 de novembro de 2016